

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2002-210080
(P2002-210080A)

(43) 公開日 平成14年7月30日 (2002.7.30)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	マークシート (参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 4 5 1 1	A 6 3 F 5/04	5 1 4 Z 5 1 1 D

審査請求 未請求 請求項の数 11 O L (全 14 頁)

(21) 出願番号 特願2001-11748(P2001-11748)

(22) 出願日 平成13年1月19日 (2001.1.19)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(72) 発明者 小菅 真人

群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株式
会社三共内

(74) 代理人 100104916

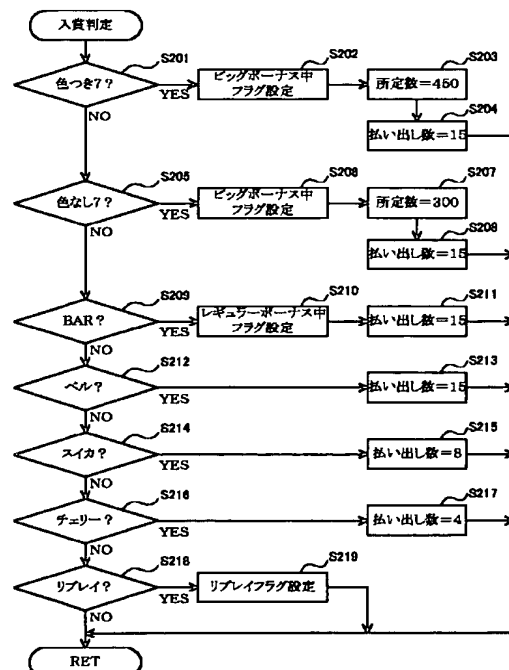
弁理士 古澤 聡 (外1名)

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】 ビッグボーナスにおいて、徒に遊技者の射幸心をあおることを抑えつつ、遊技性を高くする。

【解決手段】 3つのリールによって構成される可変表示装置の表示結果が、有効ライン上に「色つき7」または「色なし7」が揃ったものとなったとき、ビッグボーナス入賞となる。これらの場合、同じようにビッグボーナス中フラグが設定され (S202、S206)、同じ数だけのメダルが払い出される (S204、S208)、所定数の設定が「色つき7」による入賞と「色なし7」による入賞との場合で異なる (S203、S207)。これらの入賞によって開始したビッグボーナスは、小役ゲーム数やJACIN数などの条件の他、遊技者がビッグボーナスの開始以降に獲得したメダル数が設定した所定数に達した場合にも終了する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】1ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、

前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技者に有価価値を付与する有価価値付与手段と、

前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、

遊技状態がビッグボーナスにあるときに、前記有価価値付与手段が遊技者に付与した有価価値の数に従って計数を行う有価価値数計数手段と、

前記有価価値数計数手段の計数に基づいて、遊技者に付与した有価価値の数が所定数に達した場合に、所定数時処理を行う所定数時処理手段とを備え、

前記所定数は、複数種類用意され、前記所定数時処理手段は、複数種類のうちのいずれかの所定数を適用して所定数時処理を行うことを特徴とするスロットマシン。

【請求項2】遊技状態がビッグボーナスにあるときに、該ビッグボーナスの遊技状態で提供される所定のゲームのゲーム数を計数するゲーム数計数手段と、

前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が所定数に達したかどうかを判断するゲーム数判断手段とをさらに備え、

前記所定数時処理手段は、さらに前記ゲーム数判断手段が所定数に達したと判断したときに、前記所定数時処理を行うことを特徴とする請求項1に記載のスロットマシン。

【請求項3】前記所定数時処理は、前記遊技状態移行手段にビッグボーナスの遊技状態を終了させるものであることを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

【請求項4】入賞を許容するか否かを表示結果が導出される以前に決定する事前決定手段をさらに備え、

前記所定数時処理は、前記事前決定手段により前記ビッグボーナスの遊技状態で提供される所定のゲームにおける入賞対象態様を許容する旨を決定する確率を低下させるものであることを特徴とする請求項1または2に記載のスロットマシン。

【請求項5】前記所定数時処理手段は、各回のゲームにおいて前記可変表示装置上の表示態様に応じた有価価値の付与を終了した後に、前記所定数時処理を行うことを特徴とする請求項1乃至4のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項6】遊技の進行に伴って成立した条件により、前記複数種類用意された所定数のうちで前記所定数時処理手段が適用すべき所定数を決定する所定数決定手段をさらに備えることを特徴とする請求項1乃至5のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項7】前記所定数決定手段は、前記遊技状態移行手段が遊技状態をビッグボーナスに移行させる契機となった前記可変表示装置の表示結果を構成する識別情報に基づいて、前記所定数時処理手段が適用すべき所定数を決定することを特徴とする請求項6に記載のスロットマシン。

【請求項8】前記所定数決定手段は、ビッグボーナスに関連した所定のタイミングで抽選を行う抽選手段を備え、該抽選手段の抽選結果に従って、前記所定数時処理手段が適用すべき所定数を決定することを特徴とする請求項6に記載のスロットマシン。

【請求項9】前記抽選手段の抽選結果に従って、演出手段に所定の演出を行わせ、その演出の態様により遊技者に抽選結果を示す演出制御手段をさらに備えることを特徴とする請求項8に記載のスロットマシン。

【請求項10】前記所定数時処理手段が適用した所定数と、遊技者に付与した有価価値の数との差を示す残り数を表示する残り数表示手段をさらに備えることを特徴とする請求項1乃至9のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【請求項11】前記所定数時処理手段が適用した所定数を表示する所定数表示手段と、遊技者に付与した有価価値の数を表示する有価価値数表示手段とをさらに備えることを特徴とする請求項1乃至10のいずれか1項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、スロットマシンに関し、特にビッグボーナスの終了条件に関するものである。

【0002】

【従来の技術】スロットマシンは、一般に、外周部に複数種類の図柄を所定配列で配すると共に、回転駆動されるリールを複数（通常3個）並べ、リールの一部を視認可能とした可変表示部を設けた可変表示装置を有している。そして、リールの回転が停止した際に可変表示部から視認可能な図柄の態様によって、入賞したかどうかが決められる。この入賞の中には、レギュラーボーナスやビッグボーナスという遊技者に有利な遊技状態に移行させるものが含まれている。

【0003】遊技状態がレギュラーボーナスやビッグボーナスに移行されると、遊技者は、他の遊技状態の時よりも多くのメダルを獲得することができるようになる。特にビッグボーナスでは、レギュラーボーナスの時よりも獲得可能なメダルの枚数が一層多くなっている。このように多くのメダルの獲得が可能となるビッグボーナスは、いわゆるJACINの数や、提供された小役ゲームの数が所定数に達することによって終了するのが一般的であった。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】このような条件のみでビッグボーナスを終了させる場合、遊技者は、他の遊技状態と比べて極端に多くのメダルを獲得することができてしまう。このことは、徒に遊技者の射幸心をあおってしまうという好ましくない面を生じさせることもあった。

【0005】そこで、本願出願人は、先に特願2000-286888（平成12年9月21日出願）にて、メダルの獲得枚数が所定数に達したらビッグボーナスを終了させるなどの所定数時処理を行うスロットマシンを提案している。しかしながら、この提案にかかるスロットマシンでは、技量が一定レベル以上に達した遊技者であれば、ビッグボーナス中におけるメダルの獲得枚数に全く差が生じなくなり、高水準の遊技性を提供することができなかった。

【0006】本発明は、徒に遊技者の射幸心をあおることを抑えつつ、遊技性も高めたスロットマシンを提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するため、本発明のスロットマシンは、1ゲームに対して賭け数を設定することによりゲームを開始させることが可能となり、可変表示装置の表示結果が導出表示されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能であるスロットマシンにおいて、前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技者に有価価値を付与する有価価値付与手段と、前記可変表示装置の表示結果に応じて、遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、遊技状態がビッグボーナスにあるときに、前記有価価値付与手段が遊技者に付与した有価価値の数に従って計数を行う有価価値数計数手段と、前記有価価値数計数手段の計数に基づいて、遊技者に付与した有価価値の数が所定数に達した場合に、所定数時処理を行う所定数時処理手段とを備え、前記所定数は、複数種類用意され、前記所定数時処理手段は、複数種類のうちのいずれかの所定数を適用して所定数時処理を行うことを特徴とするスロットマシン。

【0008】上記スロットマシンでは、遊技者に付与した有価価値の数が所定数に達すると、所定数時処理が行われる。この所定数時処理が行われたときには、遊技者に付与される有価価値の数が制限されることとなる。これにより、遊技者の射幸心を抑えることが可能となる。一方、所定数時処理を行うために適用される所定数が複数用意されているため、遊技性の高さも保つことができる。

【0009】ここで、上記のスロットマシンにおいて、遊技者に付与した有価価値の数とは、ビッグボーナス中に遊技者に払い出した有価価値の数である場合と、ビッグボーナス中に遊技者に払い出した有価価値の数から遊技者が投入した有価価値の数を減算した純増数のいずれ

の数を適用してもよい。なお、有価価値の付与は、メダルなどの有形の媒体の払い出しの他、スロットマシン内部へのクレジットの蓄積によって行ってもよい。

【0010】また、前記有価価値数計数手段は、遊技者に付与した有価価値の数そのものを計数していくものとし、前記所定数時処理手段は、この計数値を所定数と比較し、その比較結果により所定数時処理を行うものとしてもよい。或いは、所定数を初期値として設定したカウンタの値を、有価価値の付与数に従って減算していくものとしてもよい。

【0011】上記スロットマシンは、遊技状態がビッグボーナスにあるときに、該ビッグボーナスの遊技状態で提供される所定のゲームのゲーム数を計数するゲーム数計数手段と、前記ゲーム数計数手段が計数したゲーム数が所定数に達したかどうかを判断するゲーム数判断手段とをさらに備えていてもよい。この場合、前記所定数時処理手段は、さらに前記ゲーム数判断手段が所定数に達したと判断したときに、前記所定数時処理を行うものとしてすることができる。

【0012】この場合、ビッグボーナスの遊技状態で提供される所定のゲーム（小役ゲーム、JACINに基づくレギュラーボーナスゲームなど）のゲーム数によっても前記所定数時処理が行われるため、有価価値の付与数が所定数となることを保証したものとならない。このため、有価価値の付与数を前記所定数時処理の条件としても、遊技性を低下させることがない。

【0013】上記スロットマシンにおいて、前記所定数時処理は、例えば、前記遊技状態移行手段にビッグボーナスの遊技状態を終了させるものとしてすることができる。これは、最も簡単な制御方法であると共に、付与された有価価値の数が所定数に達したことが遊技者にとって分かり易い方法である。

【0014】上記スロットマシンは、入賞を許容するか否かを表示結果が導出される以前に決定する事前決定手段をさらに備えるものであってもよい。ここで、前記所定数時処理は、前記事前決定手段により前記ビッグボーナスの遊技状態で提供される所定のゲームにおける入賞対象態様を許容する旨を決定する確率を低下させるものとしてすることができる。この場合、ビッグボーナスの終了条件自体は従来スロットマシンと変わらないので、遊技者は、従来通りに遊技を進めることが可能となる。

【0015】上記スロットマシンにおいて、前記所定数時処理手段は、各回のゲームにおいて前記可変表示装置上の表示態様に応じた有価価値の付与を終了した後に、前記所定数時処理を行うものであってもよい。この場合、可変表示装置上の表示結果に応じた有価価値の払い出しは必ず行われるので、遊技者の感情を害さないで済む。

【0016】上記スロットマシンにおいて、遊技の進行に伴って成立した条件により、前記複数種類用意された

所定数のうちで前記所定数時処理手段が適用すべき所定数を決定する所定数決定手段をさらに備えるものとしてもよい。この場合、遊技の進行に伴って所定数時処理を行うべき所定数が決定されるので、遊技の進行に変化を生じさせることができる。

【0017】ここで、前記所定数決定手段は、例えば、前記遊技状態移行手段が遊技状態をビッグボーナスに移行させる契機となった前記可変表示装置の表示結果を構成する識別情報に基づいて、前記所定数時処理手段が適用すべき所定数を決定するものとしてもよい。この場合、所定数時処理に適用される所定数は、可変表示装置の表示結果を構成する識別情報に対応したものとなるので、遊技者にとって分かり易いものとなる。

【0018】また、前記所定数決定手段は、ビッグボーナスに関連した所定のタイミングで抽選を行う抽選手段を備え、該抽選手段の抽選結果に従って、前記所定数時処理手段が適用すべき所定数を決定するものとしてもよい。この場合、所定数時処理に適用される所定数がどの種類のものであるかを、抽選手段によってランダムに決定することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0019】この場合において、上記スロットマシンは、前記抽選手段の抽選結果に従って、演出手段に所定の演出を行わせ、その演出の態様により遊技者に抽選結果を示す演出制御手段をさらに備えるものとしてもよい。この場合、所定数時処理に適用される所定数が演出によって示されるので、遊技興趣を向上させることができる。

【0020】上記スロットマシンは、またさらに、前記所定数時処理手段が適用した所定数と、遊技者に付与した有価価値の数との差を示す残り数を表示する残り数表示手段を備えることが好ましい。すなわち、ビッグボーナス中の有価価値の付与数を遊技者が数えるのは困難であるので、このような残り数表示手段を設けることによって、遊技者は前記所定数時処理が行われる状態が近づいているのを容易に認識することが可能となるからである。

【0021】前記所定数時処理手段が適用した所定数を表示する所定数表示手段と、遊技者に付与した有価価値の数を表示する有価価値数表示手段とをさらに備えるものとするができる。この場合にも、遊技者は前記所定数時処理が行われる状態が近づいているのを容易に認識することができる。なお、所定数表示手段と有価価値数表示手段とは、同一の表示装置上に領域を分けて設けるものとしても、別々の表示装置上に設けるものとしてもよい。

【0022】

【発明の実施の形態】以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0023】図1は、この実施の形態にかかるスロット

マシンの全体構造を示す正面図である。図示するように、このスロットマシン1の上部前面側には、左可変表示部5L、中可変表示部5C及び右可変表示部5Rによって構成される可変表示装置5が設けられている。可変表示部5L、5C、5Rの内部には、それぞれリール駆動モータ（図示せず）の駆動によって回転／停止させられるリール6L、6C、6Rが設けられている。

【0024】リール6L、6C、6Rには、「色なし7」、「色付き7」、「BAR」、「JAC」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」といった図柄が所定の順序で描かれている。可変表示部5L、5C、5Rには、リール6L、6C、6Rの外周部に描かれた図柄が、上下三段に表示される。リール6L、6C、6Rのそれぞれに対して、その基準位置を検出するリール位置検出センサ（図示せず）が設けられている。

【0025】可変表示装置5の周囲には、各種のランプが設けられている。有効ライン表示ランプ21は、賭数（後述するメダルゲームであれば、メダルの投入枚数）に応じた有効ラインに対応して点灯し、どのラインが有効ラインとなっているかを遊技者に示すためのランプである。役表示ランプ31は、その時の遊技状態における役図柄を紹介するためのランプである。

【0026】投入指示ランプ32は、メダルを投入可能としているときに点灯するランプである。スタートランプ33は、スタート可能、すなわちスタートレバー12を操作して、リール6L、6C、6Rを回転開始可能としたときに点灯するランプである。リプレイランプ34は、後述するリプレイ当選したときに点灯するランプである。ゲームオーバーランプ35は、スロットマシン1が打ち止めとなったときに点灯するランプである。告知ランプ36は、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに内部当選していることを告知するランプである。

【0027】ゲーム回数表示器25は、スロットマシン内部に設けられたビッグボーナスカウンタやレギュラーボーナスカウンタの値を表示し、ビッグボーナスやレギュラーボーナス中でのゲームの実行回数を表示する。クレジット表示器26は、メダルの投入枚数に応じてスロットマシン1に加算記憶されたクレジット数を表示する。払出数表示器27は、入賞が成立した場合に付与されるメダルの枚数を表示する。

【0028】可変表示装置5の下方に設けられた台状部分の水平面には、メダル投入口16と、1枚BETボタン17と、MAXBETボタン18とが設けられている。メダル投入口16は、投入指示ランプ32が点灯しているときに、メダルを投入する。後述するメダルゲームでは、メダルの投入数が賭数となる。1枚BETボタン17及びMAXBETボタン18は、スロットマシン1内に蓄積されているクレジット（最大50）から賭数を設定する。

【0029】その垂直面には、スタートレバー12と、

停止ボタン9L、9C、9Rが設けられている。スタートレバー12は、ゲームを開始する際に遊技者が操作するもので、その操作によってリール駆動モータが駆動開始され、リール6L、6C、6Rが回転開始する。停止ボタン9L、9C、9Rは、遊技者が操作することによってリール駆動モータの駆動を停止させ、対応するリール6L、6C、6Rが回転停止する。停止ボタン9L、9C、9R等が配されているパネルの下側には、画像表示可能な液晶表示装置7が設けられている。

【0030】また、スロットマシン1の下部前面側には、ゲーム切替ボタン22と、スピーカ28と、メダル払出口29と、メダル貯留皿30とが設けられている。ゲーム切替ボタン22は、後述するメダルゲームとクレジットゲームとを選択切替するためのボタンである。スピーカ28は、入賞時やビッグボーナス、レギュラーボーナス突入時の効果音の出力や、異常時における警報音の出力を行うと共に、遊技状態に応じた様々な演出用の音声の出力を行う。メダル払出口29は、入賞が成立した場合にメダルを払い出すものであり、メダル貯留皿30は、払い出されたメダルを貯めておくためのものである。

【0031】さらに、スロットマシン1の最上部前面側には、複数のLEDからなる遊技効果LED24が設けられている。遊技効果LED24は、遊技状態に応じた様々なパターンで、それを構成する各LEDから光を発するものである。なお、遊技効果LED24は、単色からなるものであっても、複数色からなるものであってもよい。

【0032】図2は、スロットマシン1の動作全体を制御するための遊技制御部の回路構成を示すブロック図である。遊技制御部45は、図2に示すように、CPU (Central Processing Unit) 46と、ROM (Read Only Memory) 47と、RAM (Random Access Memory) 48と、I/O (Input/Output) ポート49と、初期リセット回路51と、クロック発生回路52と、パルス分周回路53と、アドレスデコード回路54と、スイッチ・センサ回路55と、モータ回路56と、モータ回路57と、LED駆動回路58と、LED回路59と、ランプ回路60と、電源回路62とから構成されている。

【0033】CPU46は、後述するフローチャートに示すような処理プログラムを実行し、各部に制御信号を与える。ROM47は、CPU46の処理プログラムや固定的に用いられるデータを格納する。RAM48は、必要なデータの書き込み及び読み出しを行え、CPU46のワークエリアとして使用される。RAM48は、ビッグボーナス当選フラグ、レギュラーボーナス当選フラグなどの各種フラグや、各種カウンタの記憶領域としても使用される。なお、RAM48は、バックアップ電源63によりバックアップされており、停電時に備えている。

【0034】I/Oポート49は、CPU46と遊技制御部45内の各回路との間の信号のやりとりをする。初期リセット回路51は、電源投入時またはリセットされた時、CPU46にリセットパルスを与える。クロック発生回路52は、CPU46にクロック信号を供給する。パルス分周回路(割り込みパルス発生回路)53は、クロック発生回路52からのクロック信号を分周して割り込みパルスを定期的にCPU46に与える。アドレスデコード回路54は、CPU46からのアドレスデータをデコードする。

【0035】CPU46は、パルス分周回路53から定期的に与えられる割り込みパルスに従って、割り込み制御ルーチンを実行することが可能となる。アドレスデコード回路54は、CPU46からのアドレスデータをデコードし、ROM47、RAM48、I/Oポート49にそれぞれチップセレクト信号を与える。

【0036】スイッチ・センサ回路55は、スタートレバー12、メダル投入口16、1枚BETボタン17、MAXBETボタン18、メダル払出口29及び左、中、右停止ボタン9L、9C、9Rからの信号(実際には、これらに配されたセンサからの信号)、並びに左、中、右リール6L、6C、6Rに配された左、中、右リールセンサからの信号を受信し、I/Oポート49を介してCPU46に渡す。

【0037】モータ回路56は、CPU46からの制御信号に従ってステッピングモータ用の駆動制御信号を出力することで、左、中、右リール駆動モータを駆動し、左、中、右リール6L、6C、6Rを回転/停止させる。モータ回路57は、CPU46からの制御信号に従って、内部のメダル流路に設けられたメダル払出モータを駆動して、メダル払出口29からメダルの払い出しを行わせる。

【0038】LED回路59は、CPU46からの制御信号に従って、ゲーム回数表示器25にゲーム回数を表示させ、クレジット表示器26にスロットマシン1の内部に蓄積されたクレジット数を表示させ、払出数表示器27に払い出すべきメダルの数を表示させる。ランプ回路60は、CPU46からの制御信号に従って、有効ライン表示ランプ21、役表示ランプ31、投入指示ランプ32、スタートランプ33、リプレイランプ34、ゲームオーバーランプ35及び告知ランプ36を点灯/消灯する。また、遊技効果LED24の状態(点灯、消灯、明るさ、点滅時間間隔)などを制御する。

【0039】LCD駆動回路58は、CPU46からの制御信号に従って液晶表示装置7を制御し、遊技の進行状況や内部状態を報知するための演出画像を表示させ、また、遊技の進行のために有用となる情報を表示させる。

【0040】遊技制御部45のCPU46は、また、リール6L、6C、6Rが停止させられたときに、可変表

示装置5の賭数に応じて設定された有効ラインに停止した図柄により、後述するように入賞したかどうかを判定している。入賞の際には、メダルの払い出しが行われると共に、入賞に伴って遊技状態が変化させられる。遊技状態の変化によって、遊技者が獲得できるメダルの枚数が異なってくる。以下、CPU46によって入賞と判定される“役”について説明する。

【0041】賭数に応じた有効ライン上に、例えば「BAR」が3つ揃った場合、遊技状態がレギュラーボーナスに移行する。レギュラーボーナスは、レギュラーボーナスゲームと称されるゲームを所定回（例えば、12回）だけ行うことにより終了するものであり、RAM48内にはレギュラーボーナスゲーム数を算出するカウンタが設けられている。なお、このレギュラーボーナスに移行した状態、すなわちレギュラーボーナスゲームが提供されている遊技状態を、第1の特別遊技状態といい、RAM48内にレギュラーボーナス中フラグが設定される。

【0042】賭数に応じた有効ライン上に、例えば「色付き7」または「色なし7」が3つ揃った場合には、遊技状態がビッグボーナスに移行する。ビッグボーナスにおいては、小役ゲームと称されるゲームを最大30ゲーム行うことができる。この小役ゲームでは、比較的高い確率で有効ライン上に「JAC」が揃うと（JACIN）、前述したレギュラーボーナスが提供される。

【0043】ビッグボーナスは、30回の小役ゲームが終了するか、3回目のJACINに基づいたレギュラーボーナスゲームが全て終了した後に終了する。さらに、ビッグボーナスの開始以降で遊技者が獲得したメダルの枚数（払い出しメダル数と賭数設定メダル数の差）が所定枚数に達したときにも終了する。所定枚数の決定については、後述する。RAM48内には小役ゲーム数及びJACIN数、JACINによって提供されたレギュラーボーナスゲームのゲーム数、及びビッグボーナス中におけるメダルの獲得枚数を算出するためのカウンタが設けられている。なお、このビッグボーナスに移行した遊技状態を、第2の特別遊技状態といい、RAM48内にビッグボーナス中フラグが設定される。

【0044】また、レギュラーボーナスゲーム以外のゲームで、「色付き7」、「色なし7」、「BAR」、「JAC」以外の図柄が有効ライン上に揃った場合には小役入賞となる。さらに、ビッグボーナス期間中に提供される小役ゲームとレギュラーボーナスゲームとを除き、有効ライン上において「JAC」が揃えば、リプレイ当選となる。

【0045】上記した各役を発生させるためには、ビッグボーナス当選フラグ、レギュラーボーナス当選フラグ、小役当選フラグ或いはリプレイ当選フラグがRAM48内に設定されている必要がある。ビッグボーナス中にJACINしてレギュラーボーナスを提供させるに

は、JACIN当選フラグがRAM48内に設定されている必要がある。これらのフラグの設定は、CPU46がランダムカウンタの値を取得することにより、所定の内部抽選を行うことによって決定する。

【0046】この内部抽選の結果に従って、ビッグボーナス、レギュラーボーナス、リプレイゲーム及び小役ゲームなどの全ての入賞を発生させるか否か、さらにビッグボーナス中にJACINさせるか否かが決定され、すなわちこれらの当選フラグがRAM48内に設定される。

【0047】以下、この実施の形態にかかるスロットマシン1における遊技動作について説明する。なお、以下の説明において“ゲーム”といった場合には、特に断りのない限り、メダルの投入またはBETボタン73、74の押圧操作からリール6L、6C、6Rが回転/停止して図柄の可変表示が停止するまでに行われる1回のゲームをいうものとする。このスロットマシン1では、ゲーム切替ボタン22の操作により、メダルゲームとクレジットゲームのいずれかでゲームを進行することができる。

【0048】図3は、遊技制御部45が遊技進行のために行う全体的な処理の流れを示すフローチャートである。このフローチャートの処理は、1回のゲーム毎に行われる。ビッグボーナス中フラグの設定により、遊技状態がビッグボーナスに移行している場合には、後述するフローチャートの処理が付け加えられて1ゲーム分の処理が行われる。

【0049】1ゲーム分の処理が開始すると、投入指示ランプ32が点灯または点滅状態となり、遊技制御部45のCPU46は、スタートレバー12の操作によりリール6L、6C、6Rを回転開始させ、停止ボタン9L、9C、9Rの操作によりリール6L、6C、6Rを停止させるゲーム実行処理を行う（ステップS1）。

【0050】図4は、ゲーム実行処理を詳細に示すフローチャートである。まず、遊技制御部45のCPU46は、対応するセンサからスイッチ・センサ回路55、I/Oポート49を介して入力される信号に基づいて、メダル投入口16からメダルが投入されたか、或いはクレジットゲームの場合には1枚BETボタン17またはMAXBETボタン18が操作され、予め蓄積しておいた最大50枚のメダル数分のクレジットから賭数設定がされたかどうかを判定する（ステップS101）。

【0051】メダル投入口16からのメダルの投入、或いはBETボタン17、18の操作がない場合には、CPU46は、ステップS101の処理を繰り返し、メダルが投入されるか、或いはBETボタン17、18が操作されるのを待機する。一方、メダル投入口16からのメダルの投入、或いはBETボタン17、18の操作があった場合には、CPU46は、投入されたメダル数またはBETボタン17、18の操作に応じた賭数に従っ

て有効ラインを設定し、ランプ回路60に制御信号を送って有効ライン表示ランプ21を点灯させる(ステップS102)。

【0052】また、メダルの投入等によってスタートランプ32が点灯し、スタートレバー12を操作可能な状態となり、CPU46は、対応するセンサからスイッチ・センサ回路55、I/Oポート49を介して入力される信号に基づいて、スタートレバー12が操作されたか否かを判定する(ステップS103)。スタートレバー12が操作されていない場合には、ステップS101の処理に戻る。

【0053】スタートレバー12が操作された場合には、前回のゲーム終了から所定時間経過したことを条件として、CPU46は、I/Oポート49を介してモータ回路56に制御信号を送り、モータ回路56がリール駆動モータを駆動することによって、左、中、右の全てのリール6L、6C、6Rを回転開始させる(ステップS104)。これにより、可変表示装置5上の図柄が可変表示される。なお、リール6L、6C、6Rを回転開始させる順序は、RAM48内に設定されている各種フラグの値などに従って変化させてもよい。

【0054】次に、CPU46は、対応するセンサからスイッチ・センサ回路56、I/Oポート49を介して入力される信号に基づいて、左停止ボタン9Lが操作されたか否かを判定する(ステップS105)。左停止ボタン9Lが操作された場合は、CPU46は、I/Oポート49を介してモータ回路56に制御信号を送り、モータ回路56がリール駆動モータを駆動停止することによって、左リール6Lの回転を停止させる(ステップS106)。左停止ボタン9Lが操作されていない場合は、そのまま次の処理に進む。

【0055】同様に、CPU46は、中停止ボタン9Cが操作されたか否かを判定し(ステップS107)、操作されていれば、中リール9Cの回転を停止させる(ステップS108)。さらに、右停止ボタン9Rが操作されたか否かを判定し(ステップS109)、操作されていれば、右リール9Rの回転を停止させる(ステップS110)。

【0056】なお、ステップS106、S108またはS110でリールの回転を停止させる場合、CPU46は、対応するリール位置センサからスイッチ・センサ回路55、I/Oポート49を介して入力される信号と、RAM48内に設定されている各種フラグの値とに基づいて、可変表示部5L、5C、5Rに停止させる図柄を制御している。つまり、いわゆる引き込み制御を行っている。

【0057】その後、CPU46は、左、中、右の全てのリール6L、6C、6Rが停止させられたか否かを判定する(ステップS111)。左、中、右のリール6L、6C、6Rのうちで未だ停止させられていないもの

がある場合には、CPU46は、リール停止タイマが予め定められた所定時間(例えば、30秒)を計時したか否かを判断する(ステップS112)。所定時間を計時していない場合には、ステップS105の処理に戻り、ステップS105～S112の処理を繰り返す。

【0058】所定時間を計時していた場合には、まだ停止していない全てのリールの回転を停止させ(ステップS113)、ゲーム実行処理を終了する。また、ステップS111において、左、中、右の全てのリール6L、6C、6Rが停止されていた場合には、そのままゲーム実行処理を終了し、ステップS2の入賞判定処理に進む。

【0059】図5は、入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。入賞判定処理において、CPU46は、まず賭数に応じて設定された有効ライン上に「色つき7」が揃い、「色つき7」によるビッグボーナス入賞となっているか否かを判定する(ステップS201)。「色つき7」によるビッグボーナス入賞となっていれば、CPU46は、RAM48にビッグボーナス中フラグを設定する(ステップS202)。

【0060】また、CPU46は、ビッグボーナスの期間において遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限を示す所定数を450に決定し、RAM48に設定する(ステップS203)。さらに、「色つき7」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である15を、払い出し数としてRAM48に設定する(ステップS204)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0061】「色つき7」によるビッグボーナス入賞となっていなければ、CPU46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「色なし7」が揃い、「色なし7」によるビッグボーナス入賞となっているか否かを判定する(ステップS205)。「色なし7」によるビッグボーナス入賞となっていれば、CPU46は、RAM48にビッグボーナス中フラグを設定する(ステップS206)。

【0062】また、CPU46は、ビッグボーナスの期間において遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限を示す所定数を300に決定し、RAM48に設定する(ステップS207)。さらに、「色なし7」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である15を、払い出し数としてRAM48に設定する(ステップS208)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0063】「色なし7」によるビッグボーナス入賞となっていなければ、CPU46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「BAR」が揃い、「BAR」によるレギュラーボーナス入賞となっているか否かを判定する(ステップS209)。「BAR」によるレギュラーボーナス入賞となっていれば、CPU46は、RAM48にレギュラーボーナス中フラグを設定する(ステップS210)。さらに、「BAR」の入賞に対

して払い出されるべきメダルの数である15を、払い出し数としてRAM48に設定する(ステップS211)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0064】「BAR」によるレギュラーボーナス入賞ともなっていないければ、CPU46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「ベル」が揃い、「ベル」による小役入賞となっているか否かを判定する(ステップS212)。「ベル」による小役入賞となっていれば、CPU46は、「ベル」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である15を、払い出し数としてRAM48に設定する(ステップS213)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0065】「ベル」による小役入賞ともなっていないければ、CPU46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「スイカ」が揃い、「スイカ」による小役入賞となっているか否かを判定する(ステップS214)。「スイカ」による小役入賞となっていれば、CPU46は、「スイカ」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である8を、払い出し数としてRAM48に設定する(ステップS215)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0066】「スイカ」による小役入賞ともなっていないければ、CPU46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「チェリー」が揃い、「チェリー」による小役入賞となっているか否かを判定する(ステップS216)。「チェリー」による小役入賞となっていれば、CPU46は、「チェリー」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である4を、払い出し数としてRAM48に設定する(ステップS217)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0067】「スイカ」による小役入賞ともなっていないければ、CPU46は、今度は賭数に応じて設定された有効ライン上に「JAC」が揃い、「JAC」によるリプレイ入賞となっているか否かを判定する(ステップS218)。「スイカ」による小役入賞となっていれば、CPU46は、次のゲームにおいて遊技者が賭数設定を行うことなく、今回のゲームと同じ賭数でゲームを行えるようにするためのリプレイフラグをRAM48に設定する(ステップS219)。そして、入賞判定処理を終了する。

【0068】以上のようにして入賞判定処理が終了すると、CPU46は、所定の制御信号の出力によりメダル払出モータを制御し、メダル払出口29からメダル皿30に入賞判定処理の判定結果で払い出し数としてRAM48に設定された枚数のメダルを払い出させる(ステップS3)。但し、クレジットゲームの場合には、メダルを払い出す代わりに、内部に蓄積するクレジット数を増加させる(但し、クレジット数の増加も、他の部分ではメダルの払い出しと同じに扱われる)。

【0069】また、遊技状態がレギュラーボーナスやビ

ッグボーナスにあるときは、このメダル払い出し処理の終わりに、それらの終了条件を判定し、レギュラーボーナス中フラグ或いはビッグボーナス中フラグをクリアする。そして、このメダル払出処理が終了すると1ゲーム分の処理が終了し、さらに所定の時間が経過すると、次の1ゲーム分の処理(図3)が開始する。

【0070】ところで、上記したように、レギュラーボーナスやビッグボーナスという遊技状態には、それぞれに終了条件が設けられている。レギュラーボーナスの終了条件は、従来のスロットマシンと同じであり、このスロットマシン1でも、従来と同様の手法によって終了条件を判定している。一方、ビッグボーナスの終了条件は、従来のスロットマシンとは異なるため、このスロットマシン1では、次のようにして終了条件の判定を行っている。

【0071】図6は、遊技状態がビッグボーナスに移行している場合に、図3～図5の処理に追加して実行される処理を示すフローチャートである。図6(a)は、ステップS1のゲーム実行処理において追加される処理を示し、図6(b)は、ステップS2の入賞判定処理において追加される処理を示し、図6(c)は、ステップS3のメダル払い出し処理において追加される処理を示す。

【0072】ゲーム実行処理においては、メダルの投入またはBETボタン17、18が操作されると(ステップS101)、CPU46は、それによって設定された賭数分だけ、メダルの獲得枚数を算出するためのカウンタの値を減算する(ステップS301)。その後、CPU46は、有効ラインの設定、有効ライン表示ランプ21の点灯の処理を行う(ステップS102)。

【0073】また、スタート操作が行われると(ステップS103)、CPU46は、RAM48内の小役当選フラグに基づいて、小役ゲームが提供されているかを判定する(ステップS302)。小役ゲームが提供されている場合には、CPU46は、小役ゲーム数を計数するカウンタの値を1だけ加算する(ステップS303)。

【0074】小役ゲーム数が提供されていない場合、またはステップS303の処理を終了した後、CPU46は、RAM48内のレギュラーボーナス中フラグを参照して、JACINに基づくレギュラーボーナスが提供されているかどうかを判定する(ステップS304)。JACINに基づくレギュラーボーナスが提供されている場合には、48は、レギュラーボーナスゲーム数を計数するカウンタの値を1だけ加算する(ステップS305)。その後、リール6L、6C、6Rを回転開始させる(ステップS104)。なお、JACINに基づくゲームが提供されていない場合には、そのままリール6L、6C、6Rを回転開始させる(ステップS104)。

【0075】入賞判定処理においては、最後にJACI

N入賞したかを判定する(ステップS311)。JACIN入賞した場合には、CPU46は、レギュラーボーナス中フラグをRAM48内に設定し(ステップS312)、さらにJACIN数を計数するカウンタの値を1だけ加算し(ステップS313)、レギュラーボーナスのゲーム数を計数するカウンタの値を0に設定して(ステップS314)、入賞判定処理を終了する。JACIN当選していなかった場合には、そのまま入賞判定処理を終了する。

【0076】メダル払い出し処理においては、メダルの払い出しが実際に終了すると、CPU46は、払い出したメダルの枚数分だけ、メダルの獲得枚数を算出するためのカウンタの値を加算する(ステップS321)。そして、メダルの獲得枚数を算出するためのカウンタの値が、ステップS203またはS207で決定して、RAM48に設定した所定数に達しているかどうかを判定する(ステップS322)。メダルの獲得枚数が所定数に達していれば、ステップS325の処理に進む。

【0077】所定値に達していなければ、CPU46は、小役ゲーム数を計数するカウンタの値が30に達しているかどうかを判定する(ステップS323)。小役ゲーム数が30に達していれば、ステップS325の処理に進む。

【0078】小役ゲーム数が30に達していなければ、CPU46は、JACIN数を計数するカウンタの値が3で、かつレギュラーボーナスゲーム数を計数するカウンタの値が10に達しているかどうかを判定する(ステップS324)。JACIN数が3かつレギュラーボーナスゲーム数が10である場合には、ステップS235の処理に進む。JACIN数が3でないか、レギュラーボーナスゲーム数が10でないかのいずれかの場合には、そのままメダル払い出し処理を終了する。

【0079】ステップS325では、ビッグボーナスの終了条件を満たすこととなったため、CPU46は、RAM48内のビッグボーナス中フラグをクリアして、ビッグボーナスの遊技状態を終了させる。さらに、CPU46は、レギュラーボーナス中フラグ、メダル獲得数を算出するためのカウンタ、小役ゲーム数を計数するカウンタ、JACIN数を計数するカウンタの値をクリアして(ステップS326)、メダル払い出し処理を終了する。

【0080】以上説明したように、この実施の形態にかかるスロットマシン1では、遊技状態がビッグボーナスに移行した際において遊技者が獲得可能なメダルの枚数(RAM48に設定される所定数)が、理論上獲得可能なメダルの枚数(入賞時に払い出される15枚を含めて771枚)よりも少なく設定されてる。つまり、ビッグボーナス中の遊技をどのように進めたとしても、メダルの獲得枚数が適度な数に限られているため、徒に遊技者の射幸心をあおってしまうことがない。

【0081】また、この所定数は、その契機となった図柄が「色つき7」であるか「色なし7」であるかの違いによって、ビッグボーナス中に遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限が変わっている。この所定数が少ない「色なし7」による入賞であれば、上級者でもメダルの獲得枚数が初級者と差がつかないため、とりわけ上級者に対して射幸心を抑える効果が働く。一方、この所定数が多い「色つき7」による入賞であれば、上級者と初級者との間でメダルの獲得枚数に差を生じさせることができるため、とりわけ上級者に対して遊技性の高いスロットマシンを提供することが可能となっている。そして、この所定数の違いは、入賞態様を構成する図柄の違いによっているため、遊技者にとって非常に分かり易い。

【0082】また、メダル獲得枚数によるビッグボーナスの終了判定は、ゲーム毎のメダルの払い出しが終了してから行われている。このため、可変表示装置5上の表示態様に応じたメダルの払い出しは必ず行われることとなるため、入賞に対するメダルの払い出しを期待する遊技者の感情を害してしまうことがない。

【0083】さらに、ビッグボーナスは、小役ゲーム数などの通常の条件によっても終了させている。このため、遊技者にとってビッグボーナス中のメダル獲得枚数が保証されたものとはならないので、メダル獲得枚数をビッグボーナスの終了条件として追加しても、遊技性を著しく低下させない。さらに、遊技者のメダル獲得枚数が所定数に達したときの処理としては、単純にビッグボーナスの終了としているので、制御が容易であると共に、遊技者にとっても遊技状態の変化が分かり易くなる。

【0084】本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明の適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0085】上記の実施の形態では、入賞判定処理において「色なし7-色なし7-色なし7」の入賞か「色付き7-色つき7-色つき7」の入賞かを判定し、その判定結果に応じて遊技者が獲得できるメダル枚数の上限となる所定数を決定していた。つまり、可変表示装置5に表示結果が表れてから所定数を決定するものとしていた。これに対して、「色なし7-色なし7-色なし7」の入賞を許容させるかどうかと、「色付き7-色つき7-色つき7」の入賞を許容させるかどうかを別々に内部抽選において抽選して、それぞれ別個のボーナス当選フラグを設定するものとしてもよい。この場合、内部抽選の段階で所定数の決定まで行うことができるが、その後の可変表示装置5の表示結果は一義的に定まるので、可変表示装置5の表示結果に応じて所定数を決定する場合と実質的な変わりはない。

【0086】上記の実施の形態では、ビッグボーナス中に遊技者が獲得可能なメダルの上限を示す所定数は、可

変表示装置5の表示結果が「色つき7」であるか「色なし7」であるかという図柄の違いによって、決定されるものとしていた。これに対して、可変表示装置5の表示結果として表れた図柄の種類とは独立した抽選によって、この所定数を決定するものとしてもよい。

【0087】図7は、この変形例における入賞判定処理を示すフローチャートである。ここでは、CPU46は、まず賭数に応じて設定された有効ライン上に「色つき7」または「色なし7」が揃い、これらいずれかの図柄によるビッグボーナス入賞となっているか否かを判定する（ステップS401）。ビッグボーナス入賞となっていれば、CPU46は、RAM48にビッグボーナス中フラグを設定する（ステップS402）。

【0088】また、CPU46は、上記した内部抽選の場合と同様に乱数を取得し、取得した乱数の値に基づいてビッグボーナスの期間において遊技者が獲得することができるメダルの枚数の上限を示す所定数を、例えば300とするか450とするかを決定するための抽選を行う（ステップS403）。

【0089】次に、CPU46は、ステップS403で決定した所定数を、ビッグボーナスの期間において遊技者が獲得できるメダルの上限枚数として、RAM48に設定する（ステップS404）。さらに、「色つき7」または「色なし7」の入賞に対して払い出されるべきメダルの数である15を、払い出し数としてRAM48に設定する（ステップS405）。そして、入賞判定処理を終了する。なお、「色つき7」の入賞とも「色なし7」の入賞ともなっていない場合における処理は、上記の実施の形態で示したものと同じである（ステップS209～S219）。

【0090】この変形例では、図柄の種類に関係なくビッグボーナスの入賞がある都度、抽選を行って、ビッグボーナス中に遊技者が獲得することができるメダルの枚数（所定数）を設定している。つまり、この所定数はランダムに決定することができるので、遊技の進行上の変化が大きくなり、遊技興趣を向上させることができる。

【0091】なお、この変形例におけるビッグボーナス中に遊技者が獲得可能できるメダル数の上限を示す所定数の抽選を、異なるタイミングで行うもの、異なる態様で行うものにさらに変形させることができる。例えば、内部抽選によってビッグボーナス当選フラグを設定する際に、併せてこの所定数に関する抽選も行い、RAM48に設定するものとしてもよい。

【0092】また、ビッグボーナスに移行して何ゲームかを実行してから、この所定数の抽選を行ってRAM48に設定するものとしてもよい。或いは、この所定数のデフォルト値を300として予めRAM48に設定しておくが、ビッグボーナス中に遊技者が獲得したメダルの枚数が300に達したときに、この所定数に関する抽選を行い、抽選で当たりとなったならば、所定数を450

に書き換えてRAM48に設定し、ビッグボーナスでの遊技を続行するものとしてもよい。一方、抽選でハズレとなったならば、ビッグボーナス中フラグをクリアして、ビッグボーナスを終了させるものとするればよい。

【0093】さらに、この所定数の抽選を、液晶表示装置7に表示される画像などによって行われる演出と絡めて行うこともできる。例えば、CPU46は、液晶表示装置7に予め定められた一連の画像を表示し、その最終結果において決定した所定数を画像として示すものとしてもよい。或いは、複数種類用意された所定数に対応する複数種類の画面を一定間隔（例えば、0.1秒）で切り替え表示し、遊技者が所定のボタンを操作したタイミングで画面の切り替えを停止させてもよい。そして、CPU46は、停止した画面が示す所定数を、ビッグボーナス中に遊技者が獲得できるメダルの上限としてRAM48に設定してもよい。この遊技者自らの操作に絡む抽選も、本発明に適用することができる。このように演出と絡めて、ビッグボーナス中に遊技者が獲得可能なメダルの枚数の上限を示すことにより、遊技興趣を向上させることができる。

【0094】なお、この変形例は、上記した実施例と併せて適用することができる。例えば、「色つき7」のビッグボーナス入賞となった場合には、所定数として450か400かのいずれかを抽選によって決定し、「色なし7」のビッグボーナス入賞となった場合には、所定数として350か300かのいずれかを抽選によって決定するものとしてもよい。また、抽選によって決定可能な所定数の種類は任意であり、1枚毎で変化するものであっても構わない。

【0095】上記の実施の形態では、ビッグボーナス中における遊技者のメダル獲得枚数（純増枚数）が所定数に達すると、ビッグボーナスを終了させるものとしていた。しかしながら、遊技者に払い出したメダルの枚数が所定数に達したとき、ビッグボーナスを終了させるものとすることもできる。この場合は、遊技者の設定した賭数によるカウンタの値の減算を行わなければよい。つまり、遊技者に付与した有価価値の数として、ビッグボーナス中におけるメダルの純増枚数と、ビッグボーナス中におけるメダルの払い出し枚数とのいずれも適用することができる。

【0096】また、ビッグボーナス中に遊技者が獲得できるメダルの枚数の上限として決定した所定数を、カウンタの初期値として設定し、CPU46は、払い出したメダルの枚数だけこのカウンタの値を減算していくものとしてもよい。純増枚数を基準とする場合は、CPU46は、遊技者が設定した賭数だけこのカウンタの値を加算していくものとするればよい。そして、CPU46は、カウンタの値が0またはマイナスとなった場合に、ビッグボーナスを終了させるものとするればよい。

【0097】さらに、CPU46は、ビッグボーナス中

に遊技者が獲得できるメダルの上限として決定した所定数と、ビッグボーナスの開始以降に遊技者が獲得したメダルの枚数（或いは遊技者に支払われたメダルの枚数）とを液晶表示装置 7 その他の表示器（別々のものであっても可）に表示させるものとしてもよい。さらには、両者の差の数を求め、これを液晶表示装置 7 その他の表示器に表示させるものとしてもよい。なお、上記のカウンタを用いる場合は、そのカウンタの値をそのまま差の数として適用することができる。これにより、遊技者は、ビッグボーナスの終了が近づいていることを容易に認識することができる。

【0098】また、上記した変形例において遊技者が獲得したメダルの数が 300 に到達したときに抽選を行うまでは、遊技者が獲得できるメダルの上限を示す所定数として 300 を表示しておくが、抽選に当たった場合は、所定数の表示を 450 に切り替えるものとしてすることができる。また、内部的にはビッグボーナスの入賞時などの時点で所定数が 450 と決定されていても、表示上は 300 としておいてもよい。この場合において、遊技者が実際に獲得したメダルの数が 300 に到達したときに、所定数の表示を 450 に切り替えるものとしてもよい。なお、上記のような表示を行うかどうかは任意であり、例えば、表示を行うかどうかをビッグボーナスの入賞の度に抽選するものとしてもよい。また、上記のような表示を全く行わないものも可能である。

【0099】上記の実施の形態では、ビッグボーナス中における遊技者のメダル獲得枚数が所定数に達した時の処理として、単純にビッグボーナスを終了させるだけであった。しかしながら、他の処理を行うことによって、ビッグボーナス中に遊技者が獲得可能なメダルの枚数を抑えることも可能である。例えば、ビッグボーナス中でメダルの獲得枚数が所定数に達すると、小役、J A C I N などの内部抽選に当選する、すなわち小役入賞や J A C I N 入賞を許容する旨を決定する確率を下げるといった処理も適用できる。この場合、ビッグボーナスの終了条件自体は、従来からの一般的なスロットマシンと変わらないので、遊技者は、従来と全く同じように遊技を進めることができる。

【0100】上記の実施の形態では、ビッグボーナスにおいて 30 回の小役ゲームと、最大 3 回までのレギュラーボーナスとを提供していたが、ビッグボーナス中に提供されるゲームの態様は、これ以外のものであっても構わない。例えば、30 回の小役ゲームのみを提供するものであってもよい。また、ビッグボーナス中に提供するレギュラーボーナスの回数は任意であり、抽選などによって可変とすることもできる。

【0101】上記の実施の形態では、可変表示装置 5 は、外周部に複数の図柄を所定順に配した 3 つのリール 6 L、6 C、6 R を備えるものとし、これらのリール 6 L、6 C、6 R の回転駆動によって図柄を可変表示させ

るものとしていた。しかしながら、液晶表示装置などの表示装置上で仮想的に図柄を可変表示させるものを、上記のような可変表示装置 5 の代わりに用いてもよい。

【0102】

【発明の効果】請求項 1 の発明によれば、徒に遊技者の射幸心をあおってしまうことなく、複数態様のビッグボーナスがあるので、遊技性を高いものとすることができる。

【0103】請求項 2 の発明によれば、遊技者に付与される有価価値数が保証されないので、遊技性を低下させることがない。

【0104】請求項 3 の発明によれば、所定数時処理を簡易に行える。

【0105】請求項 4 の発明によれば、遊技者は、従来のスロットマシンと同様に遊技を進めることができる。

【0106】請求項 5 の発明によれば、可変表示装置の表示結果に応じた有価価値の付与は、必ず行われるものとなる。

【0107】請求項 6 の発明によれば、遊技の進行に伴って所定数時処理を行うべき所定数が決定されるので、遊技の進行に変化を生じさせることができる。

【0108】請求項 7 の発明によれば、所定数時処理に適用される所定数が、識別情報によって遊技者に分かり易く示される。

【0109】請求項 8 の発明によれば、所定数時処理に適用される所定数がどの種類のものであるかランダムに決定することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【0110】請求項 9 の発明によれば、所定数時処理に適用される所定数が演出によって示され、遊技興趣を向上させることができる。

【0111】請求項 10 の発明によれば、遊技者は、所定数時処理が行われる状態が近づいていることを容易に認識することができる。

【0112】請求項 11 の発明によれば、遊技者は、所定数時処理が行われる状態が近づいていることを容易に認識することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明の実施の形態にかかるスロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図 2】図 1 のスロットマシンの遊技制御部（メイン基板）の構成を示すブロック図である。

【図 3】遊技制御部が 1 ゲームを行うための処理を示すフローチャートである。

【図 4】図 3 のゲーム実行処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 5】図 3 の入賞判定処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 6】ビッグボーナス時に追加して実行される処理を示すフローチャートである。

【図7】図3の入賞判定処理の他の例を示すフローチャートである。

【符号の説明】

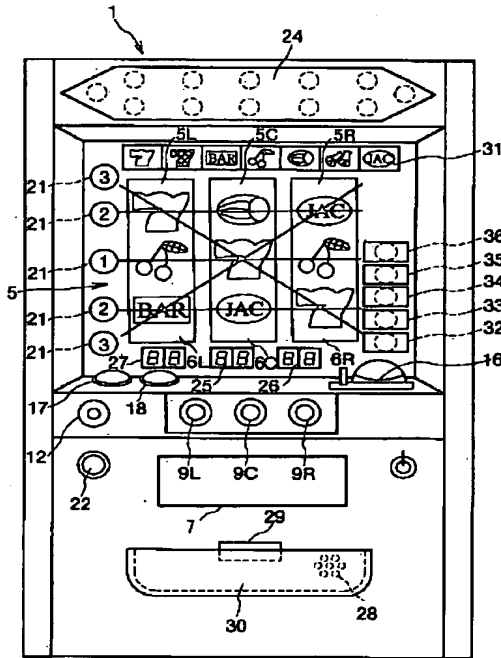
1 スロットマシン

5 可変表示装置

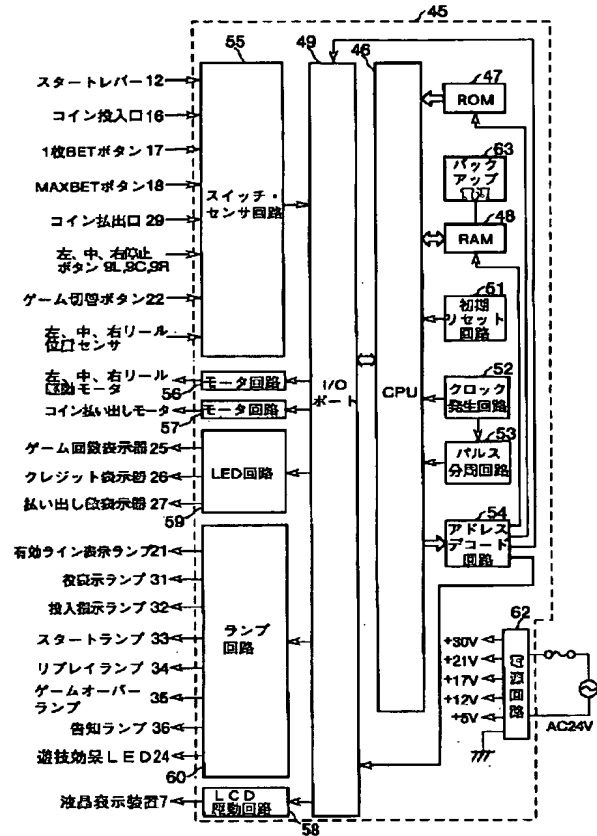
7 液晶表示装置

45 遊技制御部

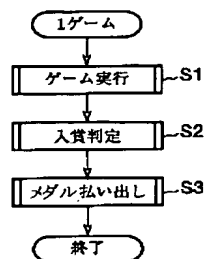
【図1】



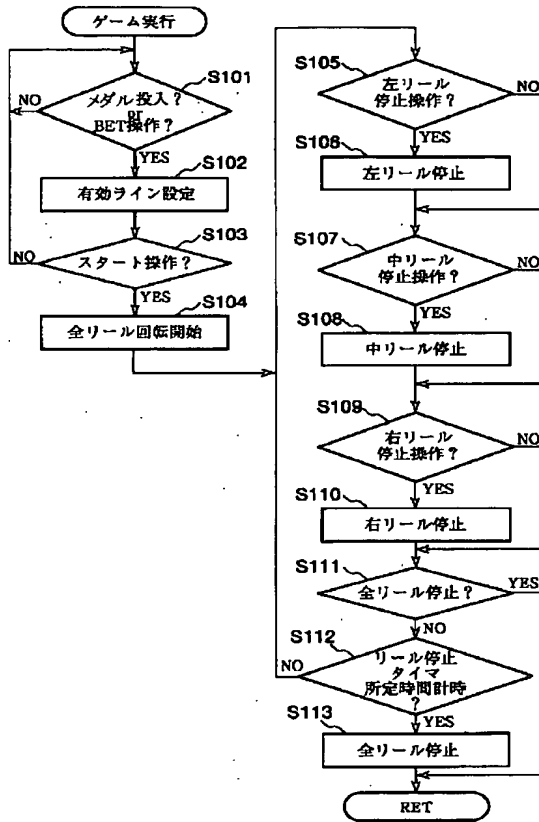
【図2】



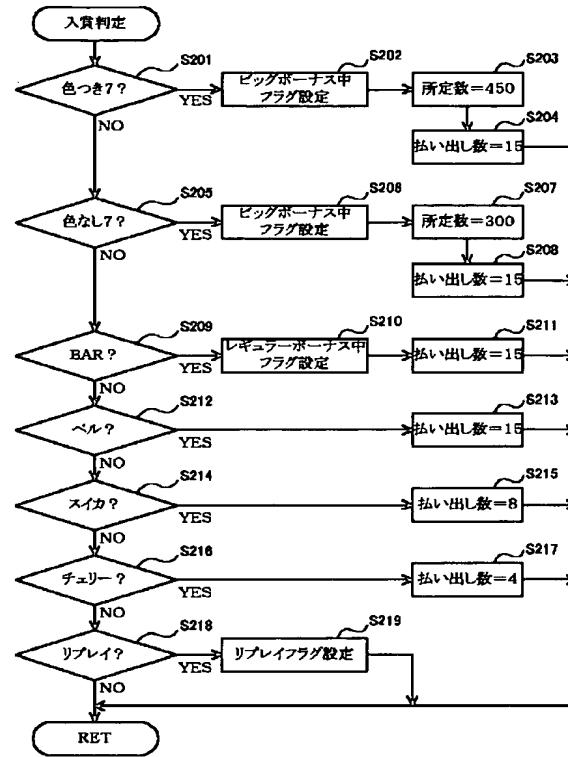
【図3】



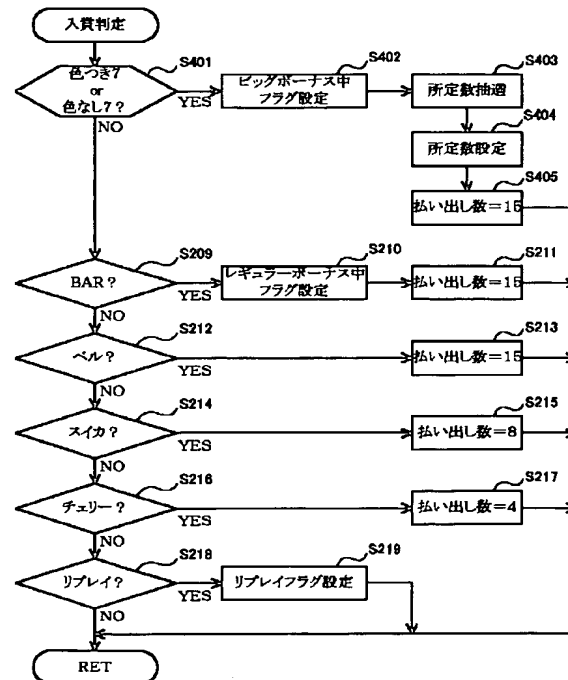
【図4】



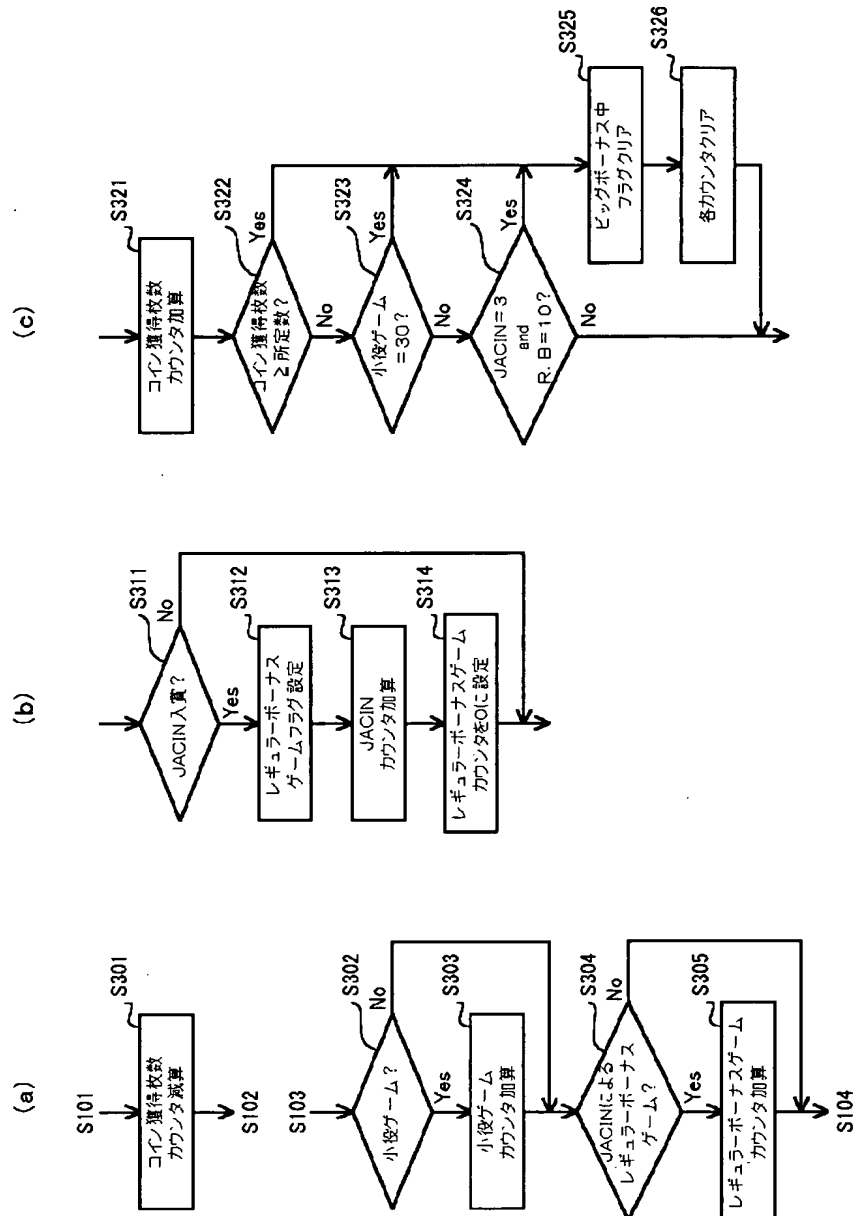
【図5】



【図7】



【図6】



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

(19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2003-210080,A (P2003-210080A)
(43) [Date of Publication] July 29, Heisei 15 (2003. 7.29)
(54) [Title of the Invention] Fishing line tension grant implement.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A01K 87/00 640

[FI]
A01K 87/00 640 Z
640 D
[Request for Examination] Un-asking.
[The number of claims] 4 .
[Mode of Application] OL.
[Number of Pages] 7.
(21) [Filing Number] Application for patent 2002-15628 (P2002-15628)
(22) [Filing Date] January 24, Heisei 14 (2002. 1.24)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 502028485.
[Name] Yamaguchi Taichi.
[Address] 6039-29, Koguma, Kawabe-cho, Hidaka-gun, Wakayama-ken.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Yamaguchi Taichi.
[Address] 6039-29, Koguma, Kawabe-cho, Hidaka-gun, Wakayama-ken.
(74) [Attorney]
[Identification Number] 100076406.
[Patent Attorney]
[Name] Sugimoto Katsunori.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

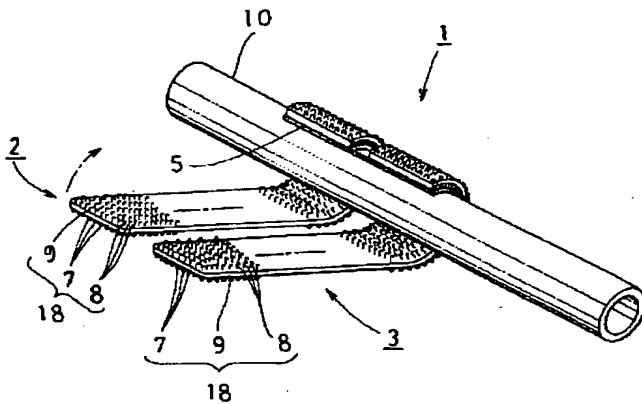
Summary.

(57) [Abstract]

[Technical problem] Even if it is in the state the fishing line between a reel beam and lure slackened, in being able to give suitable tension to a fishing line and being able to roll round to a reel, small, lightweight, easy composition, and the cheap fishing line tension grant implement are called for.

[Means for Solution] The fishing line tension grant implement 1 is with fixed **** 2 which is twisted around the reel beam 10 and fixed removable. It has thread maintenance **** 3 which is twisted around the reel beam 10 and holds a fishing line while connecting with fixed **** 2 through the beam reliance section 5, and changes. fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 While consisting of the field fastener 18 which has many 2nd engagement elements 8 with which it has many 1st engagement elements 7 on the whole surface of the fastener base fabric 9, and the fastener base fabric 9 engages with it possible [the **** 1 engagement element 7 and engaging and releasing] on the other hand, respectively It is made the composition which holds a fishing line free [sliding] between the 1st engagement element 7 of thread maintenance **** 3 which was twisted around the reel beam 10 and engaged, and the 2nd engagement element 8.

[Translation done.]



[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
 2. **** shows the word which can not be translated.
 3. In the drawings, any words are not translated.
-

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The fishing line tension grant implement characterized by being constituted so that a fishing line may be held free [sliding] between the 1st engagement element of thread maintenance **** which was twisted around the reel beam and engaged, and the 2nd engagement element, while consisting of the field fastener characterized by providing the following. Fixed **** which is twisted around a reel beam and fixed removable. They are many 2nd engagement elements with which it has thread maintenance **** which is twisted around a reel beam and holds a fishing line, and changes while connecting with fixed ****, and fixed **** and thread maintenance **** have many 1st engagement elements on the whole surface of a fastener base fabric, respectively, and a fastener base fabric engages with a **** 1 engagement element possible [engaging and releasing] on the other hand.

[Claim 2] The fishing line tension grant implement according to claim 1 with which the beam reliance section of an inside configuration meeting the outside configuration of a reel beam is prepared in fixed ****.

[Claim 3] Fixed **** and thread maintenance **** are the fishing line tension grant implement according to claim 1 or 2 to a reel beam which twists, and is put in order and arranged in the direction and the right-angled direction.

[Claim 4] A fishing line tension grant implement given in any 1 term of a claim 1 to the claim 3 set as the length which can hold lure between the 1st engagement element with which the length of fixed **** and/or thread maintenance **** was twisted around the reel beam, and was engaged, and the 2nd engagement element.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the fishing line tension grant implement which gives tension to the fishing line rolled round by the reel.

[0002]

[Description of the Prior Art] Generally, as the solid line in drawing 14 shows, the fishing line by which a reel volume is carried out is crooked with the line roller 15 of a reel 12, is guided at a spool 14, and is rolled round by the thread winding section of a spool 14 by equal thickness like the spiral covered yarn cross section 17. The above-mentioned reel 12 is used also for the fishing (for example, cuttlefish fishing) which uses lure. After throwing in the lure attached at the nose of cam of a fishing line 11 all over the sea in this cuttlefish fishing, SHAKURI operation which stands a beam and pulls the lure in the sea, and operation which turns a handle 16 and rolls round a fishing line while extracting the force of a beam and making a fishing line and lure play are repeated several times. By this repeat operation, movement as if lure was valid is carried out.

[0003] By the way, since the lure for cuttlefish fishing is heavy, the comparatively thick fishing line 11 is used. Although it is satisfactory when the tension concerning

a fishing line 11 is suitably big at this time, if wound in the state where tension is small, it will not fully be crooked with the line roller 15 like fishing line 11a shown according to the two-dot chain line, will incline toward the posterior part of a spool 14 like spiral covered yarn cross-section 17a, and will be wound in the state where it slackened. In this case, there are few amounts of spiral covered yarns, and the front portion of spiral covered yarn cross-section 17a has a small wound diameter. [0004] Therefore, when lure is thrown next, fishing line 11a currently wound around the portion shown by spiral covered yarn cross-section 17a is collected, and it moves to the front, and while it has been massive, it may let out from a spool 14. Thus, if it lets out while the fishing line has been massive, being caught in the thread guide of a beam etc., or spending a great effort and great time in unfolding the fishing line which twined massive, and it may not become fishing.

[0005] Then, the equipment which gives tension to a fishing line just before being rolled round by the reel is offered like JP,7-255333,A. The tension grant equipment of this official report indication is equipment arranged just before a reel, has the brake mechanism which gives rotational resistance to the roller with which a fishing line is twisted, and a roller, and serves as the quality of the material or the configuration where the peripheral surface of a roller produces big frictional force to a fishing line.

[0006]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, since said tension grant equipment has complicated and expensive composition, it is not easy to receive for ordinary fishing fans. Moreover, since there are a weight and **, it is hard to carry as ***** on hand. Since a roller moreover produces too much friction, there is also fault of shortening a thread life it being easy to attach a blemish on the surface of a fishing line.

[0007] this invention is made in view of the above-mentioned conventional trouble, and even if it is in the state a fishing line and lure slackened, in being able to roll round suitable tension to a reel in the state where it gave the fishing line, it aims at small, lightweight, easy composition, and offer of a cheap fishing line tension grant implement.

[0008]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the above-mentioned purpose, the fishing line tension grant implement concerning this invention Have fixed **** which is twisted around a reel beam and fixed removable, and thread maintenance **** which is twisted around a reel beam and holds a fishing line while connecting with fixed ****, and it changes. While fixed **** and thread maintenance **** consist of the field fastener which has many 2nd engagement elements with which it has many 1st engagement elements on the whole surface of a fastener base fabric, and a fastener base fabric engages with it possible [a **** 1 engagement element and engaging and releasing] on the other hand, respectively It is made composition so that a fishing line may be held free [sliding] between the 1st engagement

element of thread maintenance **** which was twisted around the reel beam and engaged, and the 2nd engagement element.

[0009] Moreover, in the aforementioned composition, the beam reliance section of an inside configuration which went along with fixed **** at the outside configuration of a reel beam is prepared.

[0010] And in each of said composition, fixed **** and thread maintenance **** are the things to a reel beam which twist, and are put in order and arranged in the direction and the right-angled direction.

[0011] Furthermore, in each of said composition, it is set as the length which can hold lure between the 1st engagement element with which the length of fixed **** and/or thread maintenance **** was twisted around the reel beam, and was engaged, and the 2nd engagement element.

[0012]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the gestalt of operation of this invention is explained based on a drawing. The plan of the fishing line tension grant implement which drawing 1 requires for 1 operation gestalt of this invention, and drawing 2 are the side elevations of the aforementioned fishing line tension grant implement. In each drawing, the fishing line tension grant implement 1 concerning this operation gestalt is equipped with fixed **** 2 which is twisted around the reel beam 10 (references, such as drawing 5), and is fixed removable, and thread maintenance **** 3 which is twisted around the reel beam 10 and holds a fishing line 11 (references, for example, nylon silk manufacture, such as drawing 5). It is formed separately [these fixed **** 2 and thread maintenance **** 3] independently, and all consist of the field fastener 18.

[0013] the aforementioned field fastener 18 consists of the 2nd engagement elements 8, 8, and 8 made of nylon which the 1st engagement element [which were implanted / made of nylon] 7, 7, and 7, ..., fastener base fabric 9, on the other hand, resembled the whole surface of the band-like fastener base fabric 9 and the fastener base fabric 9, and were implanted in it, and ... It changes so that these 1st engagement elements 7, 7, and 7, the ... and 2nd engagement elements 8, 8, and 8, and ... may be engaged possible [engaging and releasing]. In this example, the 2nd engagement element 8 by the side of the inside assigned to the reel beam 10 is formed the shape of a hook, and in the shape of a mushroom, and the 1st engagement element 7 by the side of superficies is formed in the shape of a loop. However, contrary to the above, a loop-like engagement element may be arranged to an inside side, and the engagement element of the shape of the shape of a hook and a mushroom may be arranged to a superficies side.

[0014] It twists, and above fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 are put in order and arranged to the direction (the direction of Arrow R) in the direction through which it passes reel beam 10 and which is a right angle. The end side of the end side of these fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 is connected through the beam reliance section 5 of the product made of synthetic resin for example,

pasted up with adhesives etc. The beam reliance section 5 is seen from the side, is formed in a semicircle arc, and has the inside 6 of the configuration stuck to the superficies (the shape of a cylindrical shape) of the reel beam 10. The beam reliance section 5 of this operation gestalt serves as the connection section 4 which connects fixed **** 2 and thread maintenance **** 3.

[0015] Then, the mode which uses the fishing line tension grant implement 1 of the above-mentioned composition is explained. First, as shown in drawing 3, the inside 6 of the beam reliance section 5 of the fishing line tension grant implement 1 is assigned and stuck in the reel front position in the reel beam 10. At this time, fixed **** 2 is arranged to beam point approach, and thread maintenance **** 3 is arranged to reel approach. Since the inside 6 of the beam reliance section 5 is the configuration where it went along with the outside configuration (the shape of a cylindrical shape) of the reel beam 10, it is positioned and equipped with it simply [the request position of the reel beam 10], and correctly. Therefore, the ** people psychology where a few also wants to fish early is not spoiled. Moreover, it is suitable for dark night fishing of a hand.

[0016] the state where the beam reliance section 5 was assigned to the reel beam 10 — fixed **** 2 — the reel beam 10 — an about 2-round **** volume — the 2nd engagement elements 8, 8, and 8 of an outer layer inside and ... are made to engage with the 1st engagement elements 7, 7, and 7 of inner layer external surface, and ..., as shown in the price and drawing 4 Next, thread maintenance **** 3 is twisted around the reel beam 10 1 or so round, and is twisted around it, and the 2nd engagement elements 8, 8, and 8 and ... are made to engage with the 1st engagement elements 7, 7, and 7 of a portion, and ... The remaining portion of thread maintenance **** 3 is made to play freely at this time.

[0017] Then, a fishing line 11 is removed from a reel 12, the reel beam 10 is shaken, and lure 13 is thrown in the sea. Then, a reel 12 and the fishing line 11 during a thread guide are put on the external surface of thread maintenance **** 3 of a 1-round state. And thread maintenance **** 3 of a play portion is put on a fishing line 11. Thereby, as shown in drawing 5 and drawing 6, the 2nd engagement element 8 of thread maintenance **** 3 of an outermost layer of drum and the 1st engagement element 7 of the following layer are engaged, and a fishing line 11 is held in the engagement portion between these 1st engagement element 7 and the 2nd engagement element 8.

[0018] Then, after scooping up and standing the reel beam 10, the force is loosened like the arrow F shown in drawing 7. Then, a fishing line 11 and lure 13 become free. At this time, the handle 16 (refer to drawing 14) of a reel 12 is turned, and a fishing line 11 is rolled round to a spool 14. In addition, there is an opening between the 1st engagement elements 7, 7, and 7 currently engaged mutually, the ... and 2nd engagement elements 8, 8, and 8, and ... comparatively. Moreover, the quality of the material of the 1st engagement element 7, the 2nd engagement element 8, and a fishing line 11 is nylon of the same kind. Therefore, the fishing line 11 which runs

while ***** to the 1st engagement elements 7, 7, and 7 of an engagement portion, the ... and 2nd engagement elements 8, 8, and 8, and ... does not receive too much friction, and moderate winding resistance is given. Moreover, a blemish cannot be easily attached to a thread front face, and a core set (the so-called curl) is also mitigation-ized. In this case, as mentioned already, since thread maintenance ***** 3 is arranged at the reel side at the beam drawer back, a fishing line 11 ***** on the external surface of fixed ***** 2 first, next, fixed ***** 2 is refracted between fixed ***** 2 and thread maintenance ***** 3, and it is further refracted toward a reel 12 by the appearance side of thread maintenance ***** 3. Therefore, high winding resistance is obtained compared with the case where made thread maintenance ***** 3 into the beam drawer back, and fixed ***** 2 has been arranged to the reel side.

[0019] A fishing line 11 is rolled round by equal thickness like the spiral covered yarn cross section 17 around a spool 14 through the line roller 15 like the solid line shown in drawing 14 by the above. That is, the phenomenon in which fishing line 11a from the line roller 15 is inclined and wound around the rear of a spool 14 is avoided like spiral covered yarn cross-section 17a shown according to the two-dot chain line of drawing 14. Consequently, it lets out a fishing line 11 tidily from a spool 14 in the case of a next lure throw, and it does not produce a debt at it.

[0020] In addition, since the fishing line tension grant implement 1 is being fixed to the reel beam 10 by fixed ***** 2 with separate thread maintenance ***** 3, even if it makes thread maintenance ***** 3 engage and release at every lure throw and repeats attachment and detachment of a fishing line 11, the fixed state of the fishing line tension grant implement 1 does not loosen. Moreover, since the seawater accompanied to the fishing line 11 at the time of rolling up is wiped in the 1st engagement elements 7, 7, and 7, the ... and 2nd engagement elements 8, 8, and 8, and the engagement portion of ..., the amount of seawater carried into a reel 12 decreases sharply, and the machine failure of a reel 12 and degradation of a fishing line 11 are suppressed. and the fishing line tension grant implement 1 -- the reel beam 10 -- receiving -- right and left -- since it can fix [which sense or], a right-handed man or a left-handed man can also use it moreover, small (expansion state vertical x horizontal x height = about 155mmx about 50mmx about 30mm) -- since it is lightweight (about 13g), it is easy to carry

[0021] On the other hand, this fishing line tension grant implement 1 is set as length L (refer to drawing 2) which can hold lure 13 between the 1st engagement element 7 of thread maintenance ***** 3 with which the length of the direction of a band of thread maintenance ***** 3 (the direction of arrow R in drawing 1) was twisted around the reel beam 10, and was engaged, and the 2nd engagement element 8. Therefore, as shown in drawing 8 in the time of a break, or the case of a rearrangement, lure 13 can be held between the 2nd engagement element 8 of thread maintenance ***** 3 of an outermost layer of drum, and the 1st engagement element 7 of the following layer. If fixed ***** 2 is made into the same length as

thread maintenance **** 3, lure 13 can be held also by fixed **** 2.

[0022] In addition, although what connected fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 of another composition in the beam reliance section 5, respectively was illustrated with the above-mentioned operation gestalt, the fishing line tension grant implement of this invention is not limited to it. For example, the connection section 4 which connects fixed **** 2, thread maintenance **** 3, and these fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 by each end side may really be formed in the shape of [of plane view reverse KO] a character with the above-mentioned field fastener 18 like fishing line tension grant implement 1a shown in drawing 9 . Moreover, what was really formed in the shape of [of plane view E] a character with the field fastener 18 which the connection section 4 which connects fixed **** 2, thread maintenance **** 3, and these fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 in each center section described above is contained in this invention like fishing line tension grant implement 1b shown in drawing 10 .

[0023] Or what has arranged fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 side by side in three trains is mentioned like fishing line tension grant implement 1c shown in drawing 11 and drawing 12 . Also in this case, fixed **** 2, thread maintenance **** 3, fixed **** 2, and the connection section 4 that connects these by each end side are really formed in the shape of [of plane view E] a character with the above-mentioned field fastener 18. It is fixed to the reel beam 10 by fixed **** 2 and 2 of both sides, and this fishing line tension grant implement 1c holds a fishing line 11 by central thread maintenance **** 3. Thereby, since a fishing line 11 is refracted by two places, it can obtain high rolling-up resistance compared with the fishing line tension grant implements 1, 1a, and 1b made refracted by one place.

[0024] Moreover, fixed **** 2 and thread maintenance **** 3 may be formed in the long band-like one of **** with the above-mentioned field fastener 18 like fishing line tension grant implement 1d shown in drawing 13 . According to fishing line tension grant implement 1d, the end side of a longitudinal direction is twisted and fixed to the reel beam 10 as fixed **** 2, and an other end side is used for sliding maintenance of a fishing line 11 as thread maintenance **** 3. This fishing line tension grant implement 1d has the simplest composition.

[0025] In addition, in the fishing line tension grant implements 1, 1a, 1b, and 1c which **** the band section of two or more sheets, it is a user's freedom whether all over drawing (drawing 1 , 9, 10, 11), as the sign of parenthesis writing showed, it uses as whether each band section is used as fixed **** 2 and thread maintenance **** 3. For example, in fishing line tension grant implement 1c (drawing 11), high rolling-up resistance is obtained by using the band section of two sheets as thread maintenance **** 3 and 3. Or usage make all the band sections use also [usage] as fixed **** and thread maintenance **** can also be done in the band section of all three sheets by carrying out sliding maintenance of the fishing line 11.

[0026]

[Effect of the Invention] since a fishing line is held free [sliding] between the 1st

engagement element of the field fastener which was twisted around the reel beam and engaged, and the 2nd engagement element according to the fishing line tension grant implement concerning this invention as explained in full detail above, it rolls round to a fishing line and resistance can be given certainly -- from the first -- small, lightweight, and easy composition -- and it is provided cheaply and a fishing line is not damaged

[0027] Moreover, when the beam reliance section which goes along with the external surface of a reel beam is prepared in fixed ****, fixation on a reel beam can be ensured [simply and]:

[0028] And while they repeat the throw of lure since fixed **** and thread maintenance **** can operate fixed **** and thread maintenance **** independently when [to a reel beam] it twists and is arranged and arranged in the direction and the right-angled direction, it has not said that the fixed state to a reel beam loosens, a fixed fixed state can be held, and it is user-friendly.

[0029] Furthermore, when the length of fixed **** and/or thread maintenance **** is set as predetermined length, the time of a break and the lure when not using it can be held.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the plan of the fishing line tension grant implement concerning 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 2] It is the side elevation of the aforementioned fishing line tension grant implement.

[Drawing 3] It is explanatory drawing showing the state where the beam reliance section of the aforementioned fishing line tension grant implement was assigned to the reel beam.

[Drawing 4] It is explanatory drawing showing the state where fixed **** of the

aforementioned fishing line tension grant implement was twisted around the reel beam.

[Drawing 5] It is explanatory drawing showing the state where fixed **** and thread maintenance **** of the aforementioned fishing line tension grant implement were twisted around the reel beam.

[Drawing 6] It is the sectional side elevation of the fishing line tension grant implement in the state of drawing 5 , and a reel beam.

[Drawing 7] It is the general drawing of the mode which attached the fishing line tension grant implement in the reel beam.

[Drawing 8] It is explanatory drawing showing the state where lure was made to hold with the aforementioned fishing line tension grant implement.

[Drawing 9] It is the plan of the fishing line tension grant implement concerning another operation gestalt of this invention.

[Drawing 10] It is the plan of the fishing line tension grant implement concerning other operation gestalten of this invention.

[Drawing 11] It is the plan of the fishing line tension grant implement concerning still more nearly another operation gestalt of this invention.

[Drawing 12] It is explanatory drawing showing the state where twisted the fishing line tension grant implement of drawing 11 around the reel beam, and the fishing line was made to hold.

[Drawing 13] It is the plan of the fishing line tension grant implement concerning the operation gestalt of further others of this invention.

[Drawing 14] It is explanatory drawing showing the rolling-up state of the fishing line in a common reel.

[Description of Notations]

1, 1a, 1b, 1c, 1d Fishing line tension grant implement

2 Fixed ****

3 Thread Maintenance ****

4 Connection Section

5 Beam Reliance Section

6 Inside

7 1st Engagement Element

8 2nd Engagement Element

9 Fastener Base Fabric

10 Reel Beam

11 11a Fishing line

12 Reel

13 Lure

18 Field Fastener

L Length

R Arrow

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

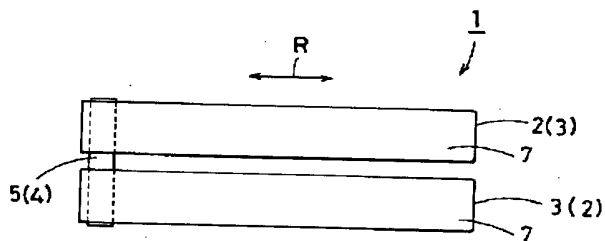
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2. **** shows the word which can not be translated.

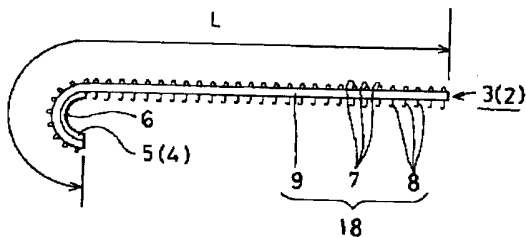
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

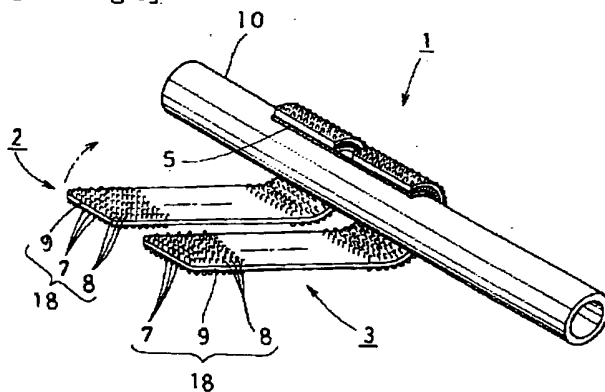
[Drawing 1]



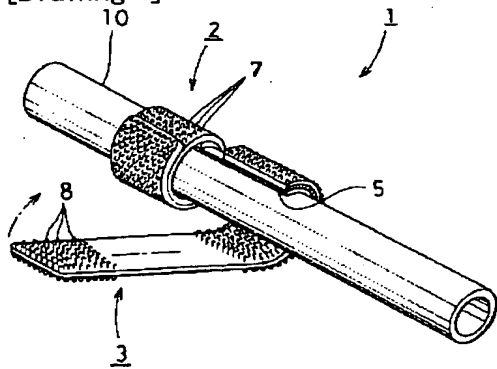
[Drawing 2]



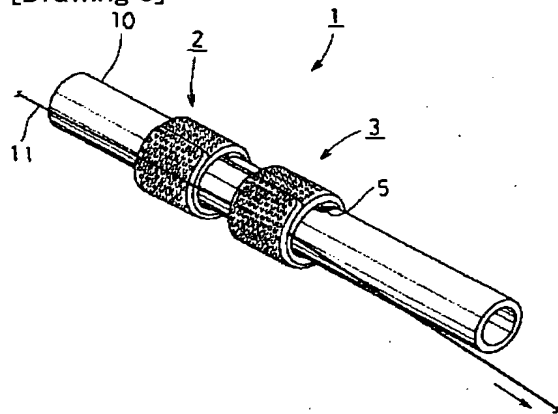
[Drawing 3]



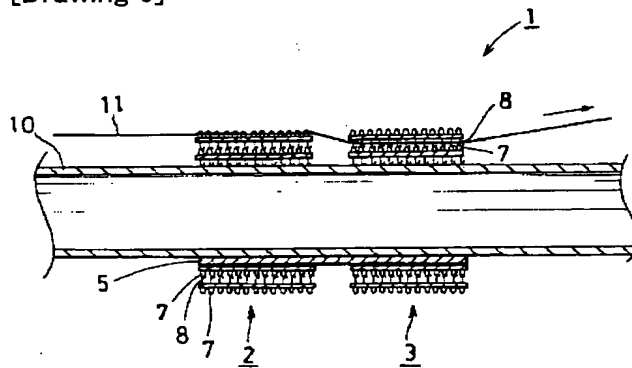
[Drawing 4]



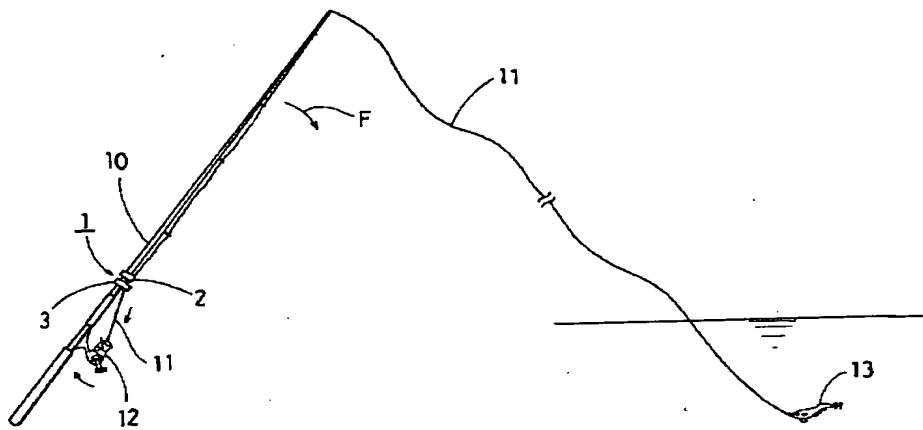
[Drawing 5]



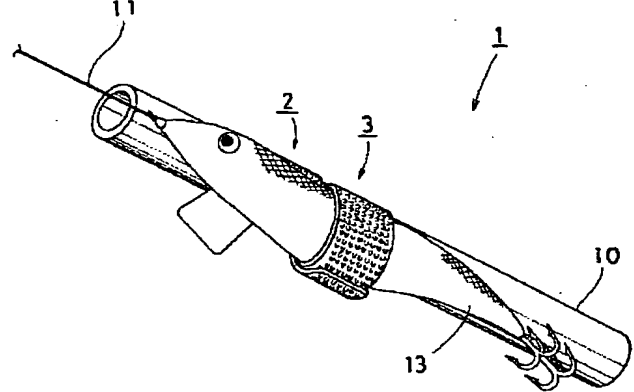
[Drawing 6]



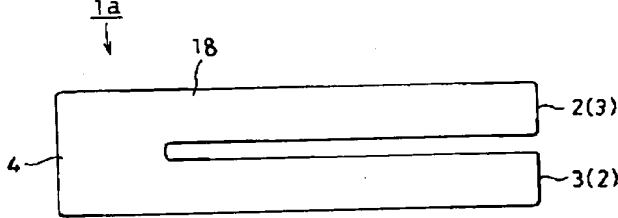
[Drawing 7]



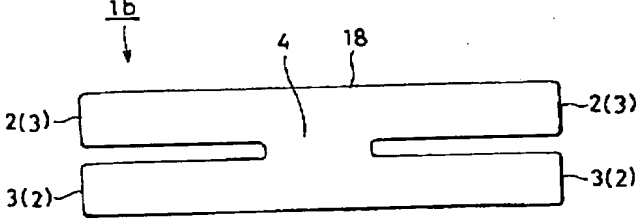
[Drawing 8]



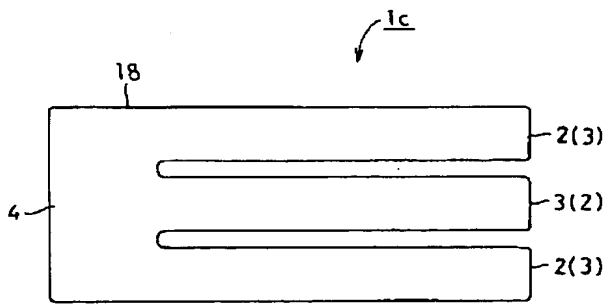
[Drawing 9]



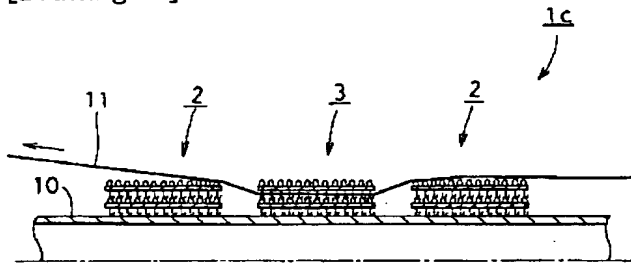
[Drawing 10]



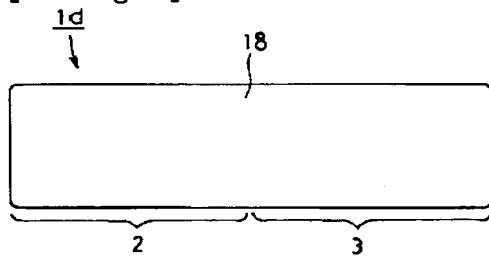
[Drawing 11]



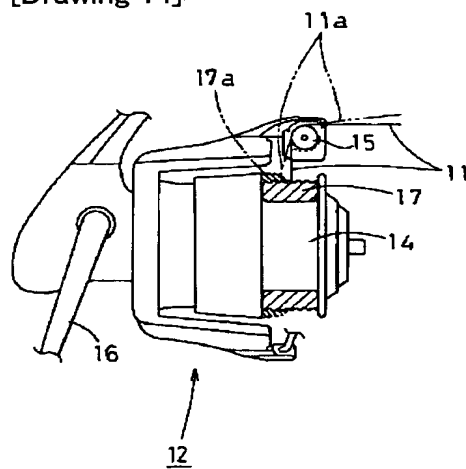
[Drawing 12]



[Drawing 13]



[Drawing 14]



[Translation done.]